

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	データベース*(参考)
A 6 3 F 5/04	5 1 6	A 6 3 F 5/04	5 1 6 F
	5 1 2		5 1 6 D
	5 1 4		5 1 2 F
			5 1 4 G

審査請求 有 請求項の数11 O L （全 21 頁）

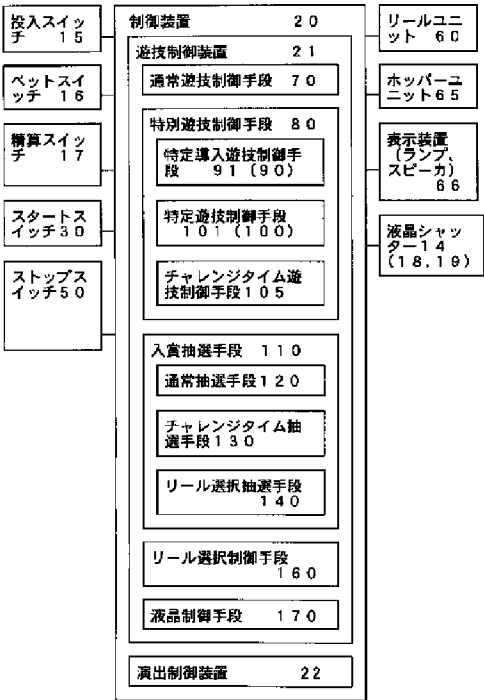
(21)出願番号	特願2000－64434(P2000－64434)	(71)出願人	390031772 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野 2 丁目11番 7 号
(22)出願日	平成12年 3 月 9 日 (2000.3.9)	(72)発明者	安藤 啓二 東京都台東区東上野二丁目11番 7 号 株式 会社オリンピア内
		(74)代理人	100083769 弁理士 北村 仁 （外 1 名）

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 遊技状態に応じて、図柄配列が異なる回転リールを使用することができて、それぞれの遊技状態に対応した特徴のある図柄配列からなる回転リールを使用することができ、遊技としての楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】 制御装置(20)は、複数の回転リール(40)のうちから、遊技状態に応じて遊技に使用する回転リール(40)を選択するためのリール選択制御手段(160)を備え、遊技機(10)は、その前面側に複数個の回転リール(40)を、横方向に配置し、リール選択制御手段(160)は、横方向に並んだ複数個の回転リール(40)のうちから、入賞確定を決定するための遊技に使用する回転リール(40)を、遊技状態に応じて選択することを特徴とする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 周囲に複数の図柄を表示した複数の回転リールと、

前記回転リールの回転駆動を制御すると共に、一定確率で入賞図柄の抽選を行うための制御装置とを備えるようにした遊技機において、

前記制御装置は、複数の前記回転リールのうちから、遊技状態に応じて遊技に使用する回転リールを選択するためのリール選択制御手段を備え、

前記遊技機は、その前面側に複数個の前記回転リールを、横方向に配置し、

前記リール選択制御手段は、横方向に並んだ複数個の前記回転リールのうちから、入賞確定を決定するための遊技に使用する回転リールを、遊技状態に応じて選択することを特徴とする遊技機。

【請求項2】 前記遊技機は、その前面側に四個の前記回転リールを、横方向に配置し、

前記リール選択制御手段は、横方向に並んだ四個の前記回転リールのうちから、右側三個の回転リールと、左側三個の回転リールとのいずれか一方を、遊技状態に応じて選択することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】 遊技として、通常遊技と、特定の入賞確定或いは抽選結果に基づいて開始する特別遊技とを備え、

前記リール選択制御手段は、遊技状態が前記通常遊技から前記特別遊技へ移行することを条件として、前記回転リールの選択を行うことを特徴とする請求項1又は請求項2記載の遊技機。

【請求項4】 前記制御装置は、入賞か否かの抽選を行うための入賞抽選手段を備え、

前記入賞抽選手段による抽選結果が前記入賞である場合に入賞フラグが成立し、前記入賞フラグ成立中に、前記回転リールが停止した状態で、予め設定した所定方向の有効入賞ライン上に前記入賞フラグ成立中の入賞図柄が揃うことを条件として入賞が確定してメダルが払い出されるように設定され、

前記リール選択制御手段は、前記入賞フラグ成立を条件として、前記回転リールの選択を行うことを特徴とする請求項1又は請求項2記載の遊技機。

【請求項5】 遊技として、通常遊技と、特定の入賞確定或いは抽選結果に基づいて開始する特別遊技とを備え、

前記リール選択制御手段は、前記特別遊技中の払い出されたメダルの払い出し枚数から、メダルの投入枚数を引いた残りの差枚数が所定の枚数に達したことを条件として、前記回転リールの選択を行うことを特徴とする請求項1又は請求項2記載の遊技機。

【請求項6】 遊技として、通常遊技と、特定の入賞確定或いは抽選結果に基づいて開始する特別遊技とを備え、

前記リール選択制御手段は、前記特別遊技中の遊技回数が所定の遊技回数に達したことを条件として、前記回転リールの選択を行うことを特徴とする請求項1又は請求項2記載の遊技機。

【請求項7】 前記回転リールは、その周囲に配置した特定の入賞図柄の個数が各回転リールで異なるように設定され、

前記リール選択制御手段は、複数の前記回転リールのうちから、その周囲に配置した特定の入賞図柄の個数が異なる前記回転リールを選択することを特徴とする請求項1～6のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項8】 前記回転リールは、入賞が確定した際、遊技者に払い出されるメダルの払い出し枚数が少ない入賞図柄を周囲に配置した低払い出し回転リールと、入賞が確定した際、遊技者に払い出されるメダルの払い出し枚数が多い入賞図柄を周囲に配置した高払い出し回転リールとを備え、

前記リール選択制御手段は、前記低払い出し回転リール及び高払い出し回転リールのうちから、いずれか一方を含むように選択することを特徴とする請求項1～6のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項9】 前記制御装置は、入賞か否かの抽選を行うための入賞抽選手段を備え、

前記入賞抽選手段は、

入賞抽選用の乱数を所定の領域内で発生させる乱数発生手段と、

前記乱数発生手段が発生する乱数を抽出する入賞抽選用の乱数抽出手段と、

前記乱数発生手段がとる乱数の全領域中、各入賞項目の出現回数となる抽選確率データを有する入賞判定テーブルと、

前記乱数抽出手段が抽出した乱数と、前記入賞判定テーブルの抽選確率データを基に、前記乱数発生手段がとる乱数の全領域中の各入賞項目の入賞領域からなる入賞判定領域データとを照合し、当該乱数が属する入賞領域に対応する入賞を決定する判定手段とを備え、

前記入賞判定テーブルは、抽選確率データが異なる複数の特別入賞判定テーブルを備え、

前記入賞抽選手段は、前記リール選択制御手段による前記回転リールの選択を行うことを条件として、複数の前記特別入賞判定テーブルのうちから、所定の特別入賞判定テーブルを前記入賞判定テーブルとして選択することを特徴とする請求項1～6のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項10】 横方向に並んだ複数個の前記回転リールのうち、左右両側の前記回転リールの図柄配列を異なるものに設定し、

左右両側の前記回転リールのうち、いずれか一方の回転リールを目押しが容易な図柄配列に設定し、他方の回転リールを目押しが難しい図柄配列に設定し、

前記リール選択制御手段は、遊技に使用する前記回転リールとして、左右両側の前記回転リールのうち、いずれか一方を含むように選択することを特徴とする請求項1～6のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項11】 前記回転リールのうち遊技状態に応じて選択する回転リールは、その前面側に、透過又は非透過の切り替え可能な液晶シャッターを備え、前記制御装置は、前記液晶シャッターの透過又は非透過を切り替えるための液晶制御手段を備え、前記液晶制御手段は、当該回転リールが遊技で未使用状態の場合、前記液晶シャッターを非透過状態にし、当該回転リールが遊技で使用状態の場合、前記液晶シャッターを透過状態にすることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、遊技機に関し、さらに詳しくは、複数の回転リールのうちから、遊技状態に応じて遊技に使用する回転リールを選択可能な遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、この種の遊技機、例えばスロットマシンにおいて、入賞に係る三個の回転リールは、常に、その周囲に配置された図柄の配列が固定されているものであった。すなわち、通常の遊技中であっても、また、いわゆるビッグボーナスゲーム（以下、「BBゲーム」という。）や、レギュラーボーナスゲーム（以下、「RBゲーム」という。）や、チャレンジタイムゲーム（以下、「CTゲーム」という。）等の特別遊技であっても、常に、同一の回転リールを使用するため、その図柄配列も同一のものを使用していた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記した従来の遊技機では、通常遊技及び特別遊技のいずれにおいても、同一の図柄配列からなる回転リールを使用するため、いわゆる目押し等の遊技者の技術の介入が容易な図柄配列にすると、全ての遊技状態において、目押しが容易となって技術介入を容易に行うことができ、遊技が単調になってしまう。また、遊技者の技術の介入が難しい図柄配列にすると、全ての遊技状態において、目押しが困難となって技術介入を容易に行うことができず、遊技としての興味が半減する。このように、回転リールの図柄配列が固定されているため、遊技としての楽しみ方の幅が狭く、遊技性が向上し難いといった第一の問題点があった。

【0004】また、特別遊技用に図柄配列に特徴を加えようとしても、その図柄配列を通常遊技でも使用しなければならないため、結果として、特別遊技及び通常遊技のいずれにも使用できるような図柄配列にしなければ

ならず、図柄配列が制限されてしまうといった第二の問題点があった。そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

（請求項1）すなわち、請求項1記載の発明は、上記した従来の技術の有する第一の問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技状態に応じて、図柄配列が異なる回転リールを使用することができ、それぞれの遊技状態に対応した特徴のある図柄配列からなる回転リールを使用することができ、遊技としての楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供しようとするものである。

（請求項2）請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0005】すなわち、請求項2記載の発明は、横方向に並んだ四個の回転リールのうち、右側三個の回転リールを選択した場合と、左側三個の回転リールを選択した場合とで、図柄配列が異なる回転リールを使用することができ、それぞれの遊技状態に対応した特徴のある図柄配列からなる回転リールを使用することができ、遊技としての楽しみ方の幅が拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供しようとするものである。

（請求項3）請求項3記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0006】すなわち、請求項3記載の発明は、上記した従来の技術の有する第二の問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技状態が通常遊技から特別遊技へ移行したことを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができ、また、各遊技の楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供しようとするものである。

（請求項4）請求項4記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0007】すなわち、請求項4記載の発明は、入賞フラグが成立していることを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができ、また、各遊技の楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供しようとするものである。

（請求項5）請求項5記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0008】すなわち、請求項5記載の発明は、遊技に使用する回転リールが変更されることにより、特別遊技中のメダルの差枚数が所定の枚数に達したことを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができ、また、各遊技の楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供しようとするものである。

(請求項6) 請求項6記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0009】すなわち、請求項6記載の発明は、特別遊技中の遊技回数が所定の遊技回数に達したことを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができ、また、各遊技の楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供しようとするものである。

(請求項7) 請求項7記載の発明は、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0010】すなわち、請求項7記載の発明は、リール選択制御手段による回転リールの選択を行うことにより、特定の入賞図柄の入賞確定の可能性を変更することができる遊技機を提供しようとするものである。

(請求項8) 請求項8記載の発明は、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0011】すなわち、請求項8記載の発明は、リール選択制御手段の選択により、入賞確率や、入賞図柄の払い出し枚数を変更することなく、遊技者に払い出すメダルの枚数を変更することができる遊技機を提供しようとするものである。

(請求項9) 請求項9記載の発明は、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0012】すなわち、請求項9記載の発明は、入賞確率も異なり、使用する回転リールも異なって、遊技内容の異なる全く別の遊技が行わせることができ、また、遊技内容が異なるものであることを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知させることができる遊技機を提供しようとするものである。

(請求項10) 請求項10記載の発明は、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0013】すなわち、請求項10記載の発明は、リール選択制御手段の選択により、入賞図柄を目押しによって揃えることが容易な遊技と、入賞図柄を目押しによって揃えることが容易ではない遊技とを選択することができる、遊技内容に多様性を持たせて、遊技を興味溢れるものにすることができる遊技機を提供しようとするものである。

(請求項11) 請求項11記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0014】すなわち、請求項11記載の発明は、遊技に使用可能な状態となっている回転リールがどれであるか、遊技者が迷うことなく判断することができ、また、遊技開始後、遊技者の意識を、遊技へ集中させることができる遊技機を提供しようとするものである。

【0015】

【課題を解決するための手段】(特徴点) 各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

【0016】なお、カッコ内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。また、図面番号も、発明の実施の形態において用いた図番を示し、本発明の技術的範囲を限定するものでない。

(請求項1) 請求項1記載の発明は、次の点を特徴とする。

【0017】すなわち、本発明に係る遊技機(10)は、周囲に複数の図柄(61)を表示した複数の回転リール(40)と、前記回転リール(40)の回転駆動を制御すると共に、一定確率で入賞図柄(61)の抽選を行うための制御装置(20)とを備えている。そして、前記制御装置(20)は、複数の前記回転リール(40)のうちから、遊技状態に応じて遊技に使用する回転リール(40)を選択するためのリール選択制御手段(160)を備えている。

【0018】そして、前記遊技機(10)は、その前面側に複数個の前記回転リール(40)を、横方向に配置している。そして、前記リール選択制御手段(160)は、横方向に並んだ複数個の前記回転リール(40)のうちから、入賞確定を決定するための遊技に使用する回転リール(40)を、遊技状態に応じて選択することを特徴とする。

【0019】なお、ここで、「横方向に並んだ複数個の回転リール(40)のうちから、入賞確定を決定するための遊技に使用する回転リール(40)を、遊技状態に応じて選択する」とは、具体的には、例えば、横方向に五個の回転リール(40)が設けられ、通常遊技の場合、五個のうち右側三個の回転リール(40)を使用するが、通常遊技以外の他の遊技をするような場合、五個のうち左側三個の回転リール(40)を使用するようなものを含むものである。ここで、「横方向に並んだ複数個の回転リール(40)」の個数は、特に上述したものに限定されるものではなく、また、遊技に使用するために選択する回転リール(40)の個数も、「横方向に並んだ複数個の回転リール(40)」の個数よりも小さな数値であれば良いものであって、特に限定されるものではない。また、選択する回転リール(40)の特に連続する三個の回転リール(40)に限定されるものではなく、任意に選択した三個の回転リール(40)からなるものでも良いものである。

【0020】また、ここで、「回転リール(40)」とあるのは、周囲に複数の図柄を表示したものが、実際に回転するようなものに限定されるものではなく、液晶画面に表示されるようなものも含まれるものである。具体的には、例えば、パチンコ機等の遊技盤面の中央に設けた液晶装置を使用することにより、周囲に複数の図柄を表示した回転リールが回転するような画像を当該液晶装置に

よって遊技者に向かって表示するものも含まれる。

（作用）本発明によれば、リール選択制御手段(160)は、横方向に並んだ複数個の回転リール(40)のうちから、入賞図柄を揃えて入賞確定を決定するための遊技に使用する回転リール(40)を、遊技状態に応じて選択する。このため、横方向に並んだ複数個の回転リール(40)の図柄配列を異なるものに設定することにより、使用する回転リール(40)の図柄配列をそれぞれ選択により異なるものにすることができる。これにより、遊技状態に応じて、図柄配列が異なる回転リール(40)を使用することができ、それぞれの遊技状態に対応した特徴のある図柄配列からなる回転リール(40)を使用することができる。これにより、遊技としての楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる。

（請求項2）請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0021】すなわち、前記遊技機(10)は、その前面側に四個の前記回転リール(40)を、横方向に配置している。そして、前記リール選択制御手段(160)は、横方向に並んだ四個の前記回転リール(40)のうちから、右側三個の回転リール(40)と、左側三個の回転リール(40)とのいずれか一方を、遊技状態に応じて選択することを特徴とする。

（作用）本発明によれば、リール選択制御手段(160)は、横方向に並んだ四個の回転リール(40)のうちから、右側三個の回転リール(40)と、左側三個の回転リール(40)とのうちいずれか一方を、遊技状態に応じて選択する。このため、横方向に並んだ四個の回転リール(40)のうち、右側三個の回転リール(40)を選択した場合と、左側三個の回転リール(40)を選択した場合とで、使用する三個の回転リール(40)の図柄配列を異なるものにすることができる。これにより、遊技状態に応じて、図柄配列が異なる回転リール(40)を使用することができ、それぞれの遊技状態に対応した特徴のある図柄配列からなる回転リール(40)を使用することができる。これにより、遊技としての楽しみ方の幅が拡大し、遊技性を向上させることができる。

（請求項3）請求項3記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0022】すなわち、遊技として、通常遊技と、特定の入賞確定或いは抽選結果に基づいて開始する特別遊技とを備えている。そして、前記リール選択制御手段(160)は、遊技状態が前記通常遊技から前記特別遊技へ移行することを条件として、前記回転リール(40)の選択を行うことを特徴とする。なお、ここで、「特別遊技」は、具体的には、例えば、BBゲームや、RBゲームや、CTゲーム等を含むものである。

（作用）本発明によれば、リール選択制御手段(160)は、遊技状態が通常遊技から特別遊技へ移行することを

条件として、回転リール(40)の選択を行う。このため、遊技に使用する回転リール(40)が通常遊技とは異なるものに変更されることにより、遊技状態が通常遊技から特別遊技へ移行したことを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができる。

【0023】また、通常遊技と、特別遊技とで、使用する回転リール(40)をそれぞれ選択により異なるものにすることができる。これにより、通常遊技と、特別遊技との各遊技状態に応じて、図柄配列が異なる回転リール(40)を使用することができ、それぞれの遊技状態に対応した特徴のある図柄配列からなる回転リール(40)を使用することができる。これにより、それぞれの遊技の楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる。

（請求項4）請求項4記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0024】すなわち、前記制御装置(20)は、入賞か否かの抽選を行うための入賞抽選手段(110)を備えている。そして、前記入賞抽選手段(110)による抽選結果が前記入賞である場合に入賞フラグが成立し、前記入賞フラグ成立中に、前記回転リール(40)が停止した状態で、予め設定した所定方向の有効入賞ライン上に前記入賞フラグ成立中の入賞図柄(61)が揃うことを条件として入賞が確定してメダルが払い出されるように設定されている。そして、前記リール選択制御手段(160)は、前記入賞フラグ成立を条件として、前記回転リール(40)の選択を行うことを特徴とする。

（作用）本発明によれば、リール選択制御手段(160)は、入賞フラグ成立を条件として、回転リール(40)の選択を行う。このため、遊技に使用する回転リール(40)が、変更されることにより、入賞フラグが成立していることを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができる。また、入賞フラグ成立を条件として、使用する回転リール(40)を変更するため、入賞フラグ成立の前後で、図柄配列の異なる回転リール(40)を使用して、遊技内容を変更することができる。これにより、遊技の楽しみ方の幅を拡げ、遊技性を向上させることができる。

（請求項5）請求項5記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0025】すなわち、遊技として、通常遊技と、特定の入賞確定或いは抽選結果に基づいて開始する特別遊技とを備えている。そして、前記リール選択制御手段(160)は、前記特別遊技中の払い出されたメダルの払い出し枚数から、メダルの投入枚数を引いた残りの差枚数が所定の枚数に達したことを条件として、前記回転リール(40)の選択を行うことを特徴とする。

【0026】なお、ここで、「特別遊技」は、具体的には、例えば、BBゲームや、RBゲームや、いわゆるチャレンジタイムゲーム（以下、「CTゲーム」とい

う。)等を含むものである。

(作用) 本発明によれば、リール選択制御手段(160)

は、特別遊技中の払い出されたメダルの払い出し枚数から、メダルの投入枚数を引いた残りの差枚数が所定の枚数に達したことを条件として、前記回転リールの選択を行う。このため、遊技に使用する回転リール(40)が変更されることにより、特別遊技中のメダルの差枚数が所定の枚数に達したことを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができる。また、特別遊技中のメダルの差枚数が所定の枚数に達したことを条件として、回転リール(40)を変更することができるため、図柄配列の異なる回転リール(40)を選択することにより、メダル差枚数が所定の枚数に達する前後で、遊技内容を変更することができる。これにより、遊技の楽しみ方の幅を拡げ、遊技性を向上させることができる。

(請求項6) 請求項6記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0027】すなわち、遊技として、通常遊技と、特定の入賞確定或いは抽選結果に基づいて開始する特別遊技とを備えている。そして、前記リール選択制御手段(160)は、前記特別遊技中の遊技回数が所定の遊技回数に達したことを条件として、前記回転リール(40)の選択を行うことを特徴とする。

(作用) 本発明によれば、リール選択制御手段(160)は、特別遊技中の遊技回数が所定の遊技回数に達したことを条件として、前記回転リール(40)の選択を行う。このため、リール選択制御手段(160)によって、遊技に使用する回転リール(40)が変更されることにより、特別遊技中の遊技回数が所定の遊技回数に達したことを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができる。

【0028】具体的には、例えば、特別遊技中に行うことができる遊技回数に制限が設けられているような場合(例えば、BBゲーム中のいわゆる小役遊技が30回に達するとBBゲームが終了するような制限の場合)、遊技回数の上限値よりも僅かに少ない遊技回数(例えば、上述の場合、遊技回数が25回)に達したことを条件として、リール選択制御手段(160)によって、回転リール(40)の選択が行われるようなものを含むものである。これにより、遊技者に、特別遊技の終了まで残り少ないことを、視覚的且つ直接的に報知することができるものである。

【0029】また、特別遊技中の遊技回数が所定の回数に達したことを条件として、回転リール(40)を変更することができるため、図柄配列の異なる回転リール(40)を選択することにより、遊技回数が所定の回数に達する前後で、遊技内容を変更することができる。これにより、遊技の楽しみ方の幅を拡げ、遊技性を向上させることができる。

(請求項7) 請求項7記載の発明は、上記した請求項1

～6のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0030】すなわち、前記回転リール(40)は、その周囲に配置した特定の入賞図柄(61)の個数が各回転リール(40)で異なるように設定されている。そして、前記リール選択制御手段(160)は、複数の前記回転リール(40)のうちから、その周囲に配置した特定の入賞図柄(61)の個数が異なる前記回転リール(40)を選択することを特徴とする。

(作用) 本発明によれば、回転リール(40)は、その周囲に配置した特定の入賞図柄の個数が各回転リール(40)で異なるように設定されている。回転リール(40)の周囲の図柄に関して、特定の入賞図柄の個数が多くなる程、当該特定の入賞図柄を揃えやすくて、入賞確定の可能性を増加させることができ、特定の入賞図柄の個数を少なくする程、当該特定の入賞図柄を揃え難くすることができる。このため、リール選択制御手段(160)が、複数の回転リール(40)のうちから、その周囲に配置した特定の入賞図柄の個数が異なる回転リール(40)を選択することにより、特定の入賞図柄の個数が異なる回転リール(40)を、遊技状態に応じて使用することができる。これにより、特定の入賞図柄の入賞確定の可能性を変更することができる。

【0031】具体的には、例えば、横方向に四個の回転リール(40)が配置され、リール選択制御手段(160)の選択により、右側三個及び左側三個の回転リール(40)を選択可能に設定されているとする。そして、特定の入賞図柄をBBの入賞図柄(例えば「7」とし、四個の各回転リール(40)の周囲に配置されたBBの入賞図柄(「7」)の個数が、左側から右側に向かって、一個、二個、一個及び三個に設定されているようなものを含むものである。かかる場合、リール選択制御手段(160)が左側三個の回転リール(40)を選択すると、遊技に使用する三個の回転リール(40)のBBの入賞図柄(「7」)の個数は、左側から順に一個、二個及び一個となる。一方、リール選択制御手段(160)が右側三個の回転リール(40)を選択すると、遊技に使用する三個の回転リール(40)のBBの入賞図柄(「7」)の個数は、左側から順に二個、一個及び三個となる。これにより、右側三個の回転リール(40)を選択した場合の方が、左側三個の回転リール(40)を選択した場合よりも、特定図柄の入賞確定の可能性を高めることができる。このように、リール選択制御手段(160)によって、入賞確率を変更することなく、回転リール(40)の周囲に配置した特定の入賞図柄(「7」)の個数が異なるような回転リール(40)を選択することにより、特定の入賞図柄(「7」)の入賞確定の可能性を変更することができる。

(請求項8) 請求項8記載の発明は、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の

点を特徴とする。

【0032】すなわち、前記回転リール(40)は、入賞が確定した際、遊技者に払い出されるメダルの払い出し枚数が少ない入賞図柄(61)を周囲に配置した低払い出し回転リール(47)と、入賞が確定した際、遊技者に払い出されるメダルの払い出し枚数が多い入賞図柄(61)を周囲に配置した高払い出し回転リール(48)とを備えている。そして、前記リール選択制御手段(160)は、前記低払い出し回転リール(47)及び高払い出し回転リール(48)のうちから、いずれか一方を含むように選択することを特徴とする。

(作用) 本発明によれば、リール選択制御手段(160)は、低払い出し回転リール(47)及び高払い出し回転リール(48)のうちから、いずれか一方を含むように選択する。このため、リール選択制御手段(160)が、低払い出し回転リール(47)を含むように選択した場合、遊技者に払い出されるメダルの払い出し枚数が少ない入賞図柄が遊技中に揃いやすくなり、結果として、遊技者に払い出されるメダルの払い出し枚数が減少する。一方、リール選択制御手段(160)が、高払い出し回転リール(48)を含むように選択した場合、遊技者に払い出されるメダルの払い出し枚数が多い入賞図柄が遊技中に揃いやすくなり、結果として、遊技者に払い出されるメダルの払い出し枚数が増加する。このように、リール選択制御手段(160)が、遊技に使用する回転リール(40)として、低払い出し回転リール(47)及び高払い出し回転リール(48)のうち、いずれか一方を含むように選択することにより、入賞確率や、入賞図柄の払い出し枚数を変更することなく、遊技者に払い出すメダルの枚数を変更することができる。

(請求項9) 請求項9記載の発明は、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0033】すなわち、前記制御装置(20)は、入賞か否かの抽選を行うための入賞抽選手段(110)を備えている。そして、前記入賞抽選手段(110)は、入賞抽選用の乱数を所定の領域内で発生させる乱数発生手段と、前記乱数発生手段が発生する乱数を抽出する入賞抽選用の乱数抽出手段と、前記乱数発生手段がとる乱数の全領域中、各入賞項目の出現回数となる抽選確率データを有する入賞判定テーブルと、前記乱数抽出手段が抽出した乱数と、前記入賞判定テーブルの抽選確率データを基に、前記乱数発生手段がとる乱数の全領域中の各入賞項目の入賞領域からなる入賞判定領域データとを照合し、当該乱数が属する入賞領域に対応する入賞を決定する判定手段とを備えている。

【0034】そして、前記入賞判定テーブルは、抽選確率データが異なる複数の特別入賞判定テーブルを備え、前記入賞抽選手段(110)は、前記リール選択制御手段(160)による前記回転リール(40)の選択を行うことを条件と

して、複数の前記特別入賞判定テーブルのうちから、所定の特別入賞判定テーブルを前記入賞判定テーブルとして選択することを特徴とする。

【0035】なお、ここで、「抽選確率データが異なる複数の特別入賞判定テーブル」とは、具体的には、例えば、抽選確率データが大きく、入賞確率を高めに設定した高確率入賞判定テーブルと、抽選確率データが小さく、入賞確率を低めに設定した低確率入賞判定テーブルとを備えているようなものを含むものである。

(作用) 本発明によれば、リール選択制御手段(160)による回転リール(40)の選択を行うことを条件として、入賞抽選手段(110)は、抽選確率データが異なる複数の特別入賞判定テーブルのうちから、所定の特別入賞判定テーブルを、入賞判定テーブル(113)として選択する。このため、リール選択制御手段(160)の選択によって、遊技に使用する回転リール(40)が変更されると同時に、入賞判定テーブル(113)も変更され、入賞確率も変更されることになる。これにより、入賞確率も異なり、使用する回転リール(40)も異なって、遊技内容の異なる全く別の遊技を行わせることができる。また、遊技者にも、遊技内容が異なるものであることを、視覚的且つ直接的に報知することができる。

(請求項10) 請求項10記載の発明は、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0036】すなわち、横方向に並んだ複数個の前記回転リール(40)のうち、左右両側の前記回転リール(40)の図柄(61)配列を異なるものに設定している。そして、左右両側の前記回転リール(40)のうち、いずれか一方の回転リール(40)を目押しが容易な図柄(61)配列に設定し、他方の回転リール(40)を目押しが難しい図柄(61)配列に設定している。そして、前記リール選択制御手段(160)は、遊技に使用する前記回転リール(40)として、左右両側の前記回転リール(40)のうち、いずれか一方を含むように選択することを特徴とする。

【0037】また、ここで、「前記回転リール(40)の図柄配列を異なるものに設定し」とは、回転リール(40)の周囲に配置する図柄の種類と数を異なるものにすることを意味するものである。また、ここで、「目押し」とは、遊技者が、所定の図柄を所定の有効入賞ライン上に停止させたい場合、回転中の回転リール(40)の外周表面の図柄を目で追いかけて、所定の図柄を目で見極めることにより、ストップスイッチ(50)を操作するものである。

【0038】また、ここで、「目押しが容易な図柄配列」とは、遊技者が、目押しによって、希望する所定の図柄を有効入賞ライン上に揃えることを容易に行うことができるような図柄配列を意味するものである。具体的には、例えば、図柄の形状と色が全く異なるものを回転リール(40)の周囲に連続して並べることににより、回転中

のそれぞれの図柄の判別を容易なものとして、目押しが容易な図柄配置に設定してあるものを含むものである。

【0039】また、ここで、「目押しが難しい図柄配列」とは、遊技者が、目押しによって、希望する所定の図柄を有効入賞ライン上に揃えることを容易に行うことができないような図柄配列を意味するものである。具体的には、例えば、図柄の形状と色が似ている図柄を回転リール(40)の周囲に連続して並べるような配置にすることにより、移動中の各図柄の判別を難しくして、目押しが難しい図柄配置に設定してあるものを含むものである。

(作用) 本発明によれば、リール選択制御手段(160)により、左右両側の回転リール(40)のうち、いずれか一方を含むように選択するため、遊技に使用する回転リール(40)として、目押しが容易な図柄配列の回転リール(40)と、目押しが難しい図柄配列の回転リール(40)とのいずれか一方を含むことができる。このため、リール選択制御手段(160)が、使用する回転リール(40)として、目押しが容易な回転リール(40)を含むように選択した場合、初級者でも入賞図柄を目押しによって揃えることが容易な遊技にすることができる。また、リール選択制御手段(160)が、使用する回転リール(40)として、目押しが難しい回転リール(40)を含むように選択した場合、目押しの技術に熟練した上級者であれば入賞図柄を目押しによって揃えることができるが、目押しの技術が未熟な初級者では、入賞図柄を揃えることが容易ではないような遊技内容にすることができる。これにより、遊技内容に多様性を持たせて、遊技を興味溢れるものにすることができる。

(請求項11) 請求項11記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0040】すなわち、前記回転リール(40)のうち遊技状態に応じて選択される回転リール(40)は、その前面側に、透過又は非透過の切り替え可能な液晶シャッター(14)を備えている。そして、前記制御装置(20)は、前記液晶シャッター(14)の透過又は非透過を切り替えるための液晶制御手段(170)を備えている。

【0041】そして、前記液晶制御手段(170)は、当該回転リール(40)が遊技で未使用状態の場合、前記液晶シャッター(14)を非透過状態にし、当該回転リール(40)が遊技で使用状態の場合、前記液晶シャッター(14)を透過状態にすることを特徴とする。なお、ここで、「遊技状態に応じて選択される回転リール(40)」とは、遊技状態が変化することにより、遊技に使用する場合と、遊技に使用されない場合とがあるような回転リール(40)であって、遊技状態が変化しても、常に遊技に使用するような回転リール(40)を除く意味である。

【0042】また、ここで、「透過又は非透過の切り替え可能な液晶シャッター(14)」とは、液晶の性質を利用

して、光が透過する透過状態と、光が透過しない非透過状態を切り替えることができるものを意味するものである。この液晶シャッター14は、電圧をかけると分子の並び方が変化し、それにともなって光の通しかたも変わるので、電圧の有無で光の通過をコントロールすることができるという液晶の性質を利用するものである。

(作用) 本発明によれば、液晶制御手段(170)は、回転リール(40)が遊技で未使用状態の場合、液晶シャッター(14)を非透過状態にする。このため、回転リール(40)が遊技で未使用状態の場合、遊技者から回転リール(40)を見えないように隠すことができる。一方、液晶制御手段(170)は、回転リール(40)が遊技で使用状態の場合、液晶シャッター(14)を透過状態にする。このため、回転リール(40)が遊技で使用状態の場合、遊技者は、透明な液晶シャッター(14)を介して、回転リール(40)を見ることができる。これにより、遊技に使用しない回転リール(40)は遊技者から見えないように隠して、遊技に使用する回転リール(40)だけを遊技者から見えるようにすることができ、現在、遊技に使用可能な状態となっている回転リール(40)がどれであるか、遊技者が迷うことなく判断することができる。また、遊技に使用していない回転リール(40)は遊技者から見えないように隠すため、遊技開始後は、遊技者の意識を、遊技へ集中させることができる。

【0043】

【発明の実施の形態】(図面の説明) 図1乃至図10は、本発明の実施の形態を示すものである。図1は遊技機の入力、制御及び出力のブロック図、図2は入賞抽選手段のブロック図、図3は遊技機の外観正面図、図4は右側液晶シャッターを非透過状態、左側液晶シャッターを透過状態にした回転リールの外観正面図、図5は左側液晶シャッターを非透過状態、右側液晶シャッターを透過状態にした回転リールの外観正面図、図6乃至図11は遊技機の動作の概略のフローをそれぞれ示すものである。

(遊技機10) 図3中、10は、遊技機10を示すものである。

【0044】遊技機10は、図3に示すように、四角箱状の筐体11を有する。前記筐体11の中央部及び上部には、遊技者側に向かって臨む四角窓状の表示窓12が形成されている。そして、この中央部の表示窓12の中央には、四個の回転リール40の図柄61を見ることができる図柄表示窓13が形成されている。上記回転リール40は、図3の向かって左端側に位置する左端側回転リール43と、図3の向かって右端側に位置する右端側回転リール46と、この右端側回転リール46の向かって右側に位置する中央左側回転リール44と、この中央左側回転リール44の向かって右側に位置する中央右側回転リール45と、この中央右側回転リール45の右側に位置して、回転リール40のうち最も右端側に位置する右端側回転リール46とからなるもの

である。そして、遊技機10の前面側には、図4又は図5に示すように、横方向に入賞ラインA、入賞ラインB及び入賞ラインCの計三本、斜め方向に入賞ラインD、入賞ラインE、入賞ラインF及び入賞ラインGの計四本の合計七本の入賞ラインが形成されている。

【0045】遊技機10の内部には、図示していないが、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置20(図1参照)が内蔵されている。

(制御装置20)上記制御装置20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、次の(1)及び(2)の装置を有するものである。

【0046】(1)遊技制御装置21

(2)演出制御装置22

図1に示すように、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するための遊技制御装置21と、ランプやスピーカ等の表示装置66を制御するための演出制御装置22とが内蔵されている。また、CPUは、一個に限定されず、二個以上のCPUで制御するようにしても良い。

【0047】また、CPU、ROM、RAM及びI/O等は一体化されてワンチップを構成しても良いものである。

(遊技制御装置21)上記遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。そして、この遊技制御装置21は、次の(1)乃至(5)の手段として機能する。

【0048】(1)通常遊技制御手段70

(2)特別遊技制御手段80

(3)入賞抽選手段110

(4)リール選択制御手段160

(5)液晶制御手段170

なお、前記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるために通常遊技に関する制御を行うものであり、前記特別遊技制御手段80は、特別遊技を行わせるために特別遊技に関する制御を行うものである。

【0049】また、遊技制御装置22としては、上記した(1)～(5)の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでも良い。

(演出制御装置22)上記演出制御装置22は、ランプやスピーカ等の表示装置66を制御するためのものである。

(入力段)上記制御装置20の入力段には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

【0050】(1)投入スイッチ15

(2)ベットスイッチ16

(3)精算スイッチ17

(4)スタートスイッチ30

(5)ストップスイッチ50

なお、入力段としては、上記した(1)乃至(5)のパーツに限定されるものではない。

(出力段)上記制御装置20の出力段には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

【0051】(1)リールユニット60

(2)ホッパーユニット65

(3)表示装置66(ランプ及びスピーカ)

(4)液晶シャッター14(右側液晶シャッター18及び左側液晶シャッター19)なお、出力段としては、上記した(1)乃至(4)のパーツに限定されるものではない。

(投入スイッチ15)上記投入スイッチ15は、図3に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するスイッチであって、投入された遊技メダルを検知するためのものである。

(ベットスイッチ16)上記ベットスイッチ16は、図3に示すように、回転リール40の下方に位置するスイッチであって、貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるためのものである。

(精算スイッチ17)上記精算スイッチ17は、図3に示すように、回転リールの斜め下方に位置するスイッチであって、貯留した投入メダルを払い出すためのものである。

(スタートスイッチ30)上記スタートスイッチ30は、図3に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するレバーであって、遊技メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技(Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、リールユニット60の駆動を開始させるためのものである。

【0052】なお、ここで、「再遊技(Replay)」とは、入賞抽選手段110の抽選により、「再遊技(Replay)」のフラグが成立し、「再遊技(Replay)」の図柄が有効入賞ライン上に揃うことにより、次の遊技において、遊技メダルを新たに投入することなく、再度、遊技を行うことができるものである。

(ストップスイッチ50)上記ストップスイッチ50は、リールユニット60の駆動を停止させるためのものである。具体的には、ストップスイッチ50は、図3に示すように、各回転リール40に対応した三個のスイッチから構成され、各回転リール40の下方に1個ずつ配置されているものである。回転リール40に対応したストップスイッチ50の操作により、当該対応した回転リール40が回転を停止するように設定されているものである。

(リールユニット60)上記リールユニット60は、特に図示しないが枠体に固定或いは支持された四個のモータと、各々のモータの出力軸に固定された四個の回転リール40とから構成されている。なお、四個の回転リール40は、上述したように、向かって左側から右側に向かつて、順に、左端側回転リール43、中央左側回転リール44、中央右側回転リール45及び右端側回転リール46からなるものである。そして、各回転リール40は、合成樹脂

からなる回転ドラムと、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープ42とを備えている。このリールテープ42の外周面には、複数個（例えば21個）の図柄61が表示されている。

【0053】そして、四個の回転リール40は、その周囲に配置した特定の入賞図柄、具体的には、BBゲームの入賞図柄である「7」の個数が各回転リール40で異なるように設定されている。具体的には、BBゲームの入賞図柄である「7」の図柄は、左端側回転リール43に一個配置され、中央左側回転リール44に二個配置され、中央

右側回転リール45に一個配置され、右端側回転リール46に三個配置されている。

【0054】そして、左端側回転リール43は、入賞確定したときのメダルの払い出し枚数が2枚に設定されている図柄「チェリー」が全部で5個配置されており、しかも、図柄「チェリー」が連続している箇所が、2箇所設けてある。一方、右端側回転リール46は、図柄「チェリー」が2個しか配置されておらず、連続して配置されていない。

【0055】そして、上記左端側回転リール43は、上述した図柄「チェリー」も含めて、入賞が確定した際、遊技者に払い出されるメダルの払い出し枚数が少ない小役の入賞図柄を周囲に配置した低払い出し回転リール47からなるものである。そして、四個の回転リール40のうち、向かって左側から三個の回転リール40である左端側回転リール43（低払い出し回転リール47）、中央左側回転リール44及び中央右側回転リール45の組合せにより、低払い出し用組合せリール181が形成されている。

【0056】また、上記右端側回転リール46は、入賞が確定した際、遊技者に払い出されるメダルの払い出し枚数が多い小役の入賞図柄を周囲に配置した高払い出し回転リール48からなるものである。そして、四個の回転リール40のうち、向かって右側から三個の回転リール40である右端側回転リール46（高払い出し回転リール48）、中央右側回転リール45及び中央左側回転リール44の組合せにより、高払い出し用組合せリール182が形成されている。

【0057】なお、ここで、四個の回転リール40のうち、右側三個を高払い出し用組合せリール182とし、左側三個を低払い出し用組合せリール181としているが、特にこれに限定されるものではない。高払い出し用組合せリール182を他の任意の組合せの回転リール40に設定し、低払い出し用組合せリール181をそれ以外の組合せの回転リール40としても良いものである。

（ホッパーユニット65）上記ホッパーユニット65は、図示しないが、遊技の結果に基づいて、遊技者にメダルを払い出すためのものである。

（表示装置66）上記表示装置66は、スピーカや表示ランプ等であって、遊技者に入賞等を報知させるためのものである。具体的には、演出制御装置22の制御により、入

賞時にスピーカから入賞音を発生させ、表示ランプを点灯又は点滅させることにより、遊技者に入賞等を報知させるためのものである。

（液晶シャッター14）上記液晶シャッター14は、図4及び図5に示すように、四個の回転リール40のうち、左右の両回転リールの前面側に形成されているものである。この液晶シャッター14は、その内部に電圧をかけることにより、液晶の性質を利用して、透過又は非透過の切り替えが可能なるものである。具体的には、液晶シャッター14は、左端側回転リール43（低払い出し回転リール47）の前面側を覆う長方形の左側液晶シャッター19と、右端側回転リール46（高払い出し回転リール48）の前面側を覆う長方形の右側液晶シャッター18とを備えているものである。そして、遊技に使用する回転リール40が、右端側回転リール46、中央右側回転リール45及び中央左側回転リール44からなる高払い出し用組合せリール182の場合には、左端側回転リール43は遊技で未使用状態であるため、液晶制御手段170により、左側液晶シャッター19を非透過状態にして、左端側回転リール43を遊技者から見えないように設定する。そして、右端側回転リール46は遊技で未使用状態であるため、液晶制御手段170により、右側液晶シャッター18を透過状態にして、右端側回転リール46を遊技者から見えるように設定する。

【0058】一方、遊技に使用する回転リール40が、左端側回転リール43、中央左側回転リール44及び中央右側回転リール45からなる低払い出し用組合せリール181の場合には、左端側回転リール43は遊技で使用状態であるため、液晶制御手段170により、左側液晶シャッター19を透過状態にして、左端側回転リール43を遊技者から見えるように設定する。そして、右端側回転リール46は遊技で使用状態であるため、液晶制御手段170により、右側液晶シャッター18を非透過状態にして、右端側回転リール46を遊技者から見えないように設定する。

（通常遊技制御手段70）上記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるためのものである。

【0059】すなわち、メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技（Replay）」時には前遊技から所定時間経過を条件に、スタートスイッチ30を操作すると、リールユニット60が駆動され、三個の回転リール40が回転を開始する。その後、ストップスイッチ50の一個を操作すると、当該対応する回転リール40の回転が停止する。そして、ストップスイッチ50を三個全て操作し終わると、三個の回転リール40の回転が全て停止する。このとき、表示窓12の有効入賞ライン上に、予め設定された図柄61が停止すると、ホッパーユニット65を介して所定枚数のメダルが払い出される。なお、メダルを払い出す代わりに、クレジットしても良い。

【0060】入賞には、遊技メダルの払い出しを伴い、遊技者に利益を付与する小役入賞と、この小役入賞より

もさらに大きな利益を遊技者に付与する特別入賞と、遊技メダルの払い出しは無いが、遊技メダルを新たに投入することなく再度の遊技を行うことができる「再遊技(Replay)」とを備えている。そして、その抽選結果がいずれかの入賞となった場合、その入賞に対応した入賞フラグが成立する。そして、抽選結果が特別入賞である場合に、特別入賞フラグが成立し、この特別入賞フラグ成立中に、リールユニット60の回転リール40の停止図柄61の組み合わせが、予め定められた所定の特別入賞図柄61(例えば、有効入賞ライン上に「7」が三個揃うもの)と一致したことを条件に入賞が確定し、遊技者に有利な特別遊技を行わせるように形成されている。そして、抽選により特別入賞フラグが成立したが、回転リール40の停止図柄61の組み合わせが特別入賞図柄61と一致していない場合、それ以後の遊技に特別入賞フラグ成立の権利が持ち越されるように設定されている。なお、小役の入賞フラグは、入賞フラグが成立した遊技で入賞を確定させられない場合、入賞フラグ成立の権利の次の遊技への持ち越しはない。

【0061】また、いずれかの入賞フラグが成立中に、対応する入賞図柄61を有効入賞ライン上に揃えることができるか否かは、回転リール40の回転速度が一定の場合、ストップスイッチ50のタイミングによるものである。具体的には、ストップスイッチ50を操作した後、190ms以内に回転リール40が停止するように設定されているため、ストップスイッチ50を操作した後、そのまま停止させるか、或いは190ms以内に停止可能な回転リール40の円周上の引き込み可能図柄61、例えば停止図柄から連続する4個の引き込み可能図柄61の中に、対応する入賞図柄61が含まれているような場合には、停止するまでの時間を遅らせて、回転リール40は有効入賞ライン上にその入賞図柄61を引き込んで停止する。一方、かかる4個の引き込み可能図柄61の中に、対応する入賞図柄61が含まれていないような場合には、有効入賞ライン上にその入賞図柄61を引き込んで停止することができない。

(特別遊技制御手段80) 上記特別遊技制御手段80は、抽選手段の抽選結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。

【0062】上記特別遊技としては、大別すると、次のゲームがある。

- (1) 特定導入遊技(BBゲーム)
- (2) 特定遊技(RBゲーム)
- (3) 特定入賞遊技(JACゲーム)
- (4) チャレンジタイム遊技(CTゲーム)

なお、特定遊技、例えばRBゲームは、特定導入遊技、例えばBBゲーム中に行われる場合と、BBゲーム中で無い場合にも単独で行われるものである。また、上記特定入賞遊技、いわゆるJACゲームは、RBゲーム中に行われるものである。また、チャレンジタイム遊技は、

小役入賞の図柄についての停止制御が中止可能なものである。また、特別遊技としては、上記した(1)乃至(4)の遊技に限定されるものではない。

【0063】通常遊技において、図示しないが、例えば「7」等の図柄61が有効入賞ライン上に三個揃うと、ホッパーユニット65を介して、例えば15枚のメダルが払い出される。このとき、BBゲームが開始される。具体的には、特別遊技制御手段80は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

【0064】(1) 特定導入遊技制御手段91(BBゲーム制御手段90)

(2) 特定遊技制御手段101(RBゲーム制御手段100)

(3) チャレンジタイム遊技制御手段105

(特定導入遊技制御手段91) 上記特定導入遊技制御手段91は、BBゲームを制御するためのものである。

【0065】具体的には、BBゲームに移行すると、通常遊技と同様に最大3枚のメダルの投入によって開始され、3つの回転リールの回転を各々停止させた際に、有効入賞ライン上に入賞図柄が揃っているか否かによって、メダルの払い出しが行われるものである。したがって、BBゲーム中では、通常遊技と同様に小役を含めた抽選が毎行われるものである。ただ、このBBゲーム中にRBゲームに移行するための特定入賞図柄が有効入賞ライン上に揃った場合には、その後RBゲームに移行するものである。

【0066】なお、通常、BBゲーム中はRBゲームへの移行が、例えば最大3行われることになっているために、1回目のRBゲームが終了した後は、また前述したような通常遊技と同様な抽選及び制御が行われるものである。そして、BBゲームでは、BBゲーム中のRBゲームが所定の最大回数、例えば3回か、或いはBBゲーム中の通常遊技が所定の最大回数、例えば最大30回の終了により、BBゲームは終了するものである。

(特定遊技制御手段101) 上記特定遊技制御手段101は、RBゲームを制御するためのものである。

【0067】具体的には、RBゲームに移行すると、メダルが1枚投入となり、回転リール40の所定の図柄61が表示窓12のセンターライン上に揃った場合に入賞確定となる特定入賞遊技が行われるものである。そして、RBゲームでは、入賞するか否かの特定入賞遊技が最大12回行えるものであり、そのうち、最大8回の入賞確定が可能である。すなわち、最大8回の入賞が確定するか、或いは最大12回の特定入賞遊技の終了により、RBゲームは終了するものである。

(チャレンジタイム遊技制御手段105) 上記チャレンジタイム遊技制御手段105は、入賞抽選手段110のチャレンジタイム遊技に移行するか否かの抽選結果に基づいて、小役入賞の図柄についての停止制御を中止可能とするためのものである。

【0068】具体的には、チャレンジタイム遊技は、小

21

役入賞の蹴飛ばし設定や引き込み設定を行わないものであり、さらに、入賞抽選手段110の抽選の結果、特定の図柄（BBゲーム、RBゲーム及び再遊技の入賞図柄）が入賞したときには、その図柄の引き込み設定及び他の全ての図柄の蹴飛ばし設定が行われ、当該特定の図柄（BBゲーム、RBゲーム及び再遊技の入賞図柄）が入賞しなかったときには、当該特定の図柄の蹴飛ばし設定が行われるものである。

【0069】そして、チャレンジタイム遊技に移行するか否かの抽選は、入賞抽選手段110によりBBゲームの入賞確定時に行われるものである。そして、その抽選に入賞すると、チャレンジタイム遊技への移行は、チャレンジタイム遊技制御手段105により、BBゲームの終了後に行われるように設定されている。なお、チャレンジタイム遊技の終了条件は、上述したものに限定されるものではなく、その他の終了条件と併用するようにしても良いものである。具体的には、例えば、BBゲームに入賞した場合や、払い出しメダル枚数からメダル投入枚数が所定枚数、例えば214枚を越えた場合や（但し、RBゲーム中のものは除く）、遊技回数が所定回数、例えば150回を越えた場合等のいずれかの条件に該当してもチャレンジタイム遊技が終了するように設定しても良いものである。

（入賞抽選手段110）上記入賞抽選手段110は、予め定めた抽選確率に基づいて入賞か否かの入賞判定や、高確率遊技に移行する条件となる基準枚数や、基準枚数の抽選を行うか否かを抽選により決定するものである。

【0070】上記入賞抽選手段110は、図1及び図2に示すように、大別すると、次の三つを備える。

- (1) 通常抽選手段120
- (2) チャレンジタイム抽選手段130
- (3) リール選択抽選手段140

（通常抽選手段120）上記通常抽選手段120は、予め定めた抽選確率に基づいて入賞か否かの入賞判定の抽選を行うものである。そして、通常抽選手段120による抽選結果が入賞である場合に入賞フラグが成立し、この入賞フラグ成立中に、回転リール40の停止図柄の組み合わせが予め定められた入賞図柄と一致したことを条件に入賞が確定し、遊技者にメダルの払い出しや、特別遊技等の利益が付与されるように設定されている。

【0071】上記通常抽選手段120は、通常の入賞確率を有する通常遊技用の抽選と、通常遊技における入賞確率よりも大きな入賞確率を有する高確率遊技用の抽選とを行うことができるように設定されている。上記通常抽選手段120は、図2に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- 【0072】(1) 通常乱数発生手段121
- (2) 通常乱数抽出手段122
- (3) 通常入賞判定テーブル123
- (4) 通常判定手段124

22

なお、通常抽選手段120としては、上記した(1)乃至(4)に限定されるものではない。

（通常乱数発生手段121）上記通常乱数発生手段121は、上述した所定の入賞項目に関する入賞抽選用の乱数を所定の領域内（例えば十進数で0～65535）で発生させるものである。

（通常乱数抽出手段122）上記通常乱数抽出手段122は、通常乱数発生手段121が発生する乱数を、所定の条件（例えば、スタートスイッチ30の操作）で抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

（通常入賞判定テーブル123）上記通常入賞判定テーブル123は、通常乱数発生手段121がとる乱数の全領域中、各入賞項目の抽選確率データからなる入賞領域を有するものである。

【0073】そして、上記通常入賞判定テーブル123は、図2に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- (1) 通常遊技用入賞判定テーブル125
- (2) RB用入賞判定テーブル126
- (3) BB用入賞判定テーブル127
- (4) CT用入賞判定テーブル128

なお、通常入賞判定テーブル123としては、上記した(1)乃至(4)に限定されるものではない。

（通常遊技用入賞判定テーブル125）上記通常遊技用入賞判定テーブル125は、BBゲームや、RBゲームや、CTゲームの特別遊技に移行していない場合の通常遊技の各入賞項目の抽選確率データからなる入賞領域を有するものである。なお、この抽選確率データは、遊技回数が例えば65536回中の出現回数を示すものであって、抽選確率データを65536で除した値が抽選確率となるものである。

【0074】具体的には、抽選確率データは、メダルの投入枚数と、抽選確率を設定するための設定値と、各入賞項目とにより決定されるものである。また、メダルの投入枚数は、1乃至3枚の三段階に設定されており、抽選確率を決定するための設定値は、1乃至6の六段階に設定されてある。そして、入賞項目としては、具体的には、例えば、「ベル」、「スイカ」、「再遊技（リプレイ）」、「チェリー」、「BBゲーム」及び「RBゲーム」の合計六項目が設定されている。そして、これらの三段階のメダル投入枚数と、六段階の設定値と、六項目の入賞項目とにより、抽選確率データが決定されるものである。

（RB用入賞判定テーブル126）上記RB用入賞判定テーブル126は、RBゲーム中の入賞項目の抽選確率データからなる入賞領域を有するものである。なお、RB用入賞判定テーブル126の抽選確率データは、メダルの投入枚数が1枚のみの場合に限定され、抽選確率を決定するための設定値や、入賞項目の種類に関係なく、決定さ

れるものであって、入賞か、入賞しないかのいずれかとなるものである。

(BB用入賞判定テーブル127) 上記BB用入賞判定テーブル127は、BBゲーム中の入賞項目の抽選確率データからなる入賞領域を有するものである。なお、BB用入賞判定テーブル127の抽選確率データは、三段階のメダル投入枚数と、六段階の設定値と、通常遊技用入賞判定テーブル125の入賞項目のうち「再遊技(リプレイ)」及び「BBゲーム」を除いた四項目(「ベル」、「スイカ」、「チェリー」及び「RBゲーム」)の入賞項目とにより、抽選確率データが決定されるものである。

(CT用入賞判定テーブル128) 上記CT用入賞判定テーブル128は、CTゲーム中の入賞項目の抽選確率データからなる入賞領域を有するものである。なお、CT用入賞判定テーブル128の抽選確率データは、三段階のメダル投入枚数と、六段階の設定値と、「ベル」、「スイカ」及び「チェリー」の小役入賞を除いた「BBゲーム」、「RBゲーム」及び「再遊技(リプレイ)」の入賞項目とにより、決定されるものである。なお、ここで、CT用入賞判定テーブル128は、通常遊技用入賞判定テーブル125とは別個に形成しているが、通常遊技用入賞判定テーブル125から、必要な入賞項目のデータを取り出して使用し、共通のテーブルを使用するようにしても良いものである。

(通常判定手段124) 上記通常判定手段124は、通常乱数抽出手段122が抽出した抽出乱数データと、通常入賞判定テーブル123の抽選確率データを基に、通常乱数発生手段121がとる乱数の全領域中の各入賞項目の入賞領域からなる入賞判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する入賞領域に対応する入賞を決定するものである。

(チャレンジタイム抽選手段130) 上記チャレンジタイム抽選手段130は、BBゲーム遊技終了後、CTゲームに移行するか否かを抽選により決定するためのものである。

【0075】上記チャレンジタイム抽選手段130は、図2に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- (1) CT乱数発生手段131
- (2) CT乱数抽出手段132
- (3) CT入賞判定テーブル133
- (4) CT判定手段134

なお、チャレンジタイム抽選手段130としては、上記した(1)乃至(4)に限定されるものではない。

(CT乱数発生手段131) 上記CT乱数発生手段131は、チャレンジタイム抽選用の乱数を所定の領域内(例えば十進数で0~65535)で発生させるものである。

(CT乱数抽出手段132) 上記CT乱数抽出手段132は、CT乱数発生手段131が発生する乱数を、所定の条件(例えば、BBゲームの終了時)で抽出するものであ

る。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

(CT入賞判定テーブル133) 上記CT入賞判定テーブル133は、CT乱数発生手段131がとる乱数の全領域中、CTゲームへ移行する場合の入賞領域を有するものである。

(CT判定手段134) 上記CT判定手段134は、CT乱数抽出手段132が抽出した抽出乱数データと、CT入賞判定テーブル133の抽選確率データを基に、CT乱数発生手段131がとる乱数の全領域中のCTゲームへ移行の入賞領域からなる入賞判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データがCTゲームへ移行の入賞領域に含まれるか否かを決定するものである。

(リール選択抽選手段140) 上記リール選択抽選手段140は、リール選択制御手段160により、遊技中に使用する三個の回転リール40として、高払い出し用組合せリール182と、低払い出し用組合せリール181とのいずれを使用するかを抽選を行うためのものである。

【0076】上記リール選択抽選手段140は、図2に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- (1) リール選択乱数発生手段141
- (2) リール選択乱数抽出手段142
- (3) リール選択入賞判定テーブル143
- (4) リール選択判定手段144

なお、リール選択抽選手段140としては、上記した

(1)乃至(4)に限定されるものではない。

(リール選択乱数発生手段141) 上記リール選択乱数発生手段141は、回転リール40の選択抽選用の乱数を所定の領域内(例えば十進数で0~65535)で発生させるものである。

(リール選択乱数抽出手段142) 上記リール選択乱数抽出手段142は、リール選択乱数発生手段141が発生する乱数を、所定の条件(例えば、BBゲームの終了後のCT抽選処理の終了時)で抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

(リール選択入賞判定テーブル143) 上記リール選択入賞判定テーブル143は、リール選択乱数発生手段141がとる乱数の全領域中、高払い出し用組合せリール182及び低払い出し用組合せリール181のいずれかへ移行する場合の入賞領域を有するものである。

(リール選択判定手段144) 上記リール選択判定手段144は、リール選択乱数抽出手段142が抽出した抽出乱数データと、リール選択入賞判定テーブル143の抽選確率データを基に、リール選択乱数発生手段141がとる乱数の全領域中の高払い出し用組合せリール182及び低払い出し用組合せリール181の入賞領域からなる入賞判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データがいずれの入賞領域に含まれるか否かを決定するものである。

(リール選択制御手段160) 上記リール選択制御手段160は、横方向に並んだ四個の回転リール40のうちから、入賞確定を決定するための遊技に使用する回転リール40

を、遊技状態に応じて選択するためのものである。具体的には、横方向に並んだ四個の回転リール40のうちから、右側三個の回転リール40と、左側三個の回転リール40とのいずれか一方を、遊技状態に応じて選択するものである。

【0077】さらに、具体的には、リール選択制御手段160は、通常遊技において、左端側回転リール43、中央左側回転リール44及び中央右側回転リール45からなる低払い出し用組合せリール181を選択する。そして、BBゲームの終了後、チャレンジタイム抽選手段130の抽選によりCTゲームに移行することに決定し、CTゲームへ移行後、リール選択抽選手段140の抽選結果に基づいて、リール選択制御手段160は、遊技に使用する回転リール40を、高払い出し用組合せリール182と低払い出し用組合せリール181とのいずれかを選択するものである。すなわち、リール選択抽選手段140の抽選結果、高払い出し用組合せリール182の使用に入賞している場合には、リール選択制御手段160は、CTゲームに使用する回転リール40を、低払い出し用組合せリール181から高払い出し用組合せリール182へ変更する。一方、リール選択抽選手段140の抽選結果、低払い出し用組合せリール181の使用に入賞している場合には、リール選択制御手段160は、CTゲームに使用する回転リール40を、低払い出し用組合せリール181から変更せずに低払い出し用組合せリール181をそのまま使用する。このように、リール選択制御手段160が、遊技に使用する回転リール40として、低払い出し回転リール47及び高払い出し回転リール48のうち、いずれか一方を含むように選択することにより、入賞確率や、入賞図柄の払い出し枚数を変更することなく、遊技者に払い出すメダルの枚数を変更することができるものである。

【0078】なお、上記リール選択制御手段160は、リール選択抽選手段140の抽選結果に基づいて、CTゲームに移行した後、遊技に使用する回転リール40を選択するが、特にこれに限定されるものではない。例えば、リール選択抽選手段140の抽選を行わずに、CTゲームに移行したときは、リール選択抽選手段140は、遊技に使用する回転リール40として、高払い出し用組合せリール182を選択して、必ず低払い出し用組合せリール181から高払い出し用組合せリール182へ移行するようにしても良いものである。

【0079】また、上記リール選択抽選手段140は、CTゲームへ移行することを条件として、CTゲーム中に使用する回転リール40を四個の回転リール40から抽選により選択するが、特にCTゲームへの移行を条件とすることに限定されるものではない。例えば、BBゲームや、RBゲーム等の他の特別遊技へ移行することを条件として、当該特別遊技中に使用する回転リール40を選択するようにしても良いものである。さらに、これら特別遊技への移行を条件とするのではなく、CTゲーム、B

Bゲーム又はRBゲーム等の特別遊技の入賞図柄の入賞フラグ成立を条件として、或いは、これら以外の他の入賞図柄の入賞フラグ成立を条件として、回転リール40の選択を行うようにしても良く、また、上述した入賞図柄の入賞フラグ成立中に当該入賞図柄が有効入賞ライン上に揃うことによって入賞が確定することを条件として、回転リール40の選択を行うようにしても良いものである。

【0080】さらに、また、上記リール選択抽選手段140は、CTゲームや、RBゲームや、BBゲーム等の特別遊技中の払い出されたメダルの払い出し枚数から、メダルの投入枚数を引いた残りの差枚数が所定の枚数に達したことを条件として、遊技に使用する回転リール40の選択を行うようにしても良いものである。具体的には、例えば、CTゲームの終了条件として、BBゲームの入賞確定と、CTゲーム中に払い出されたメダルの払い出し枚数から、メダルの投入枚数を引いた残りの差枚数が214枚を越えた（但し、RBゲーム中は除く）ことを条件としているような場合であって、CTゲーム中の差枚数が150枚を越えた場合にリール選択制御手段160が、遊技に使用する回転リール40を、BBゲームの入賞が確定し難い図柄配列となっている低払い出し用組合せリール181から、BBゲームの入賞が確定し易い図柄配列となっている高払い出し用組合せリール182に変更するようなものを含むものである。これにより、CTゲーム中にまだメダルを大量に獲得しておらず、CTゲームのメリットを享受していない状態のときは、BBゲームの入賞確定によるCTゲームの終了を回避することができる。そして、CTゲーム中にある程度（例えば150枚）のメダルを獲得したら、CTゲーム中におけるBBゲームの入賞確定への期待感が大きい状態で、BBゲームの入賞確定の到来を待つような遊技内容に変更することができるものである。

【0081】さらに、また、上記リール選択制御手段160は、CTゲームや、BBゲームや、RBゲーム等の特別遊技中の遊技回数が所定の遊技回数に達したことを条件として、遊技に使用する回転リール40の選択を行うようにしても良いものである。具体的には、例えば、CTゲームの終了条件として、BBゲームの入賞確定と、CTゲーム中の遊技回数が150回を越えたことを設定するような場合である。かかる場合に、CTゲーム中の遊技回数が130回を越えた場合にリール選択制御手段160が、遊技に使用する回転リール40を、BBゲームの入賞が確定し難い図柄配列となっている低払い出し用組合せリール181から、BBゲームの入賞が確定し易い高払い出し用組合せリール182に変更するようなものを含むものである。これにより、CTゲーム中に遊技回数的大半をまだ消化しておらず、CTゲームのメリットを享受していない状態のときは、BBゲームの入賞確定によるCTゲームの終了を回避することができる。そして、

CTゲーム中にある程度の遊技回数(例えば130回)を消化したら、CTゲーム中におけるBBゲームの入賞確定への期待感が大きい状態で、BBゲームの入賞確定の到来を待つような遊技内容に変更することができるものである。

(液晶制御手段170) 上記液晶制御手段170は、左側液晶シャッター19及び右側液晶シャッター18からなる液晶シャッター14にそれぞれ別個に電圧をかけることによって、液晶シャッター14の透過又は非透過をそれぞれ切り替えるためのものである。

(遊技機10の動作) 次に、上記構成を備えた遊技機の動作の概略について、図6乃至図10に示したフローを用いて説明する。

【0082】 先ず、図6に示すステップ100において、液晶制御手段170により、図4に示すように、右側液晶シャッター18を非透過状態に設定し、左側液晶シャッター19を透過状態に設定する。これにより、低払い出し用組合せリール181のみが遊技者から見えるような状態となる。そして、次のステップ101に進む。ステップ101において、スタートスイッチ30が操作されることにより、スタートスイッチ30がONとなる。そして、次のステップ102に進む。

【0083】 ステップ102において、入賞抽選手段110により通常遊技における抽選処理が行われる。そして、次のステップ103に進む。ステップ103において、回転リール40の回転が開始する。そして、次のステップ104に進む。ステップ104において、ストップスイッチ50が操作されることにより、ストップスイッチ50がONとなる。そして、次のステップ105に進む。

【0084】 ステップ105において、回転リール40の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ106に進む。ステップ106において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたか否かが判定される。そして、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたと判定された場合、次のステップ107に進む。

【0085】 ステップ107において、BBゲームの入賞が確定したか否かが判定される。すなわち、入賞抽選手段110の抽選結果、BBゲームの入賞フラグが成立し、BBゲームの入賞フラグ成立中に有効入賞ライン上に当該入賞図柄が揃ったか否かが判定される。そして、次のステップ108に進む。ステップ108において、チャレンジタイム抽選手段130により、CTゲームに移行するか否かの抽選処理が行われる。そして、次のステップ109に進む。

【0086】 ステップ109において、リール選択抽選手段140により、遊技に使用する回転リール40として、低払い出し用組合せリール181と高払い出し用組合せリール182とのいずれを使用するかを抽選処理が行われる。そして、次のステップ110に進む。ステップ11

0において、BBゲームの入賞確定による所定の枚数のメダルが払い出される。そして、次のステップ111に進む。

【0087】 ステップ111において、遊技状態が、通常遊技からBBゲームに移行し、BBゲームが開始され、BBゲームが実行される。なお、特にフロー中に示していないが、既に上述したような所定の条件の下でRBゲーム等を含む内容のBBゲームが行われ、所定の入賞が確定した場合には、所定の枚数のメダルが払い出される。そして、次のステップ112に進む。

【0088】 ステップ112において、特にフロー中に示していないが、BBゲーム中のRBゲームが所定の最大回数(例えば3回)に達する等のBBゲームの所定の終了条件を満足することにより、BBゲームが終了する。そして、次のステップ113に進む。ステップ113において、ステップ108の抽選処理の結果、CTゲームに移行することに入賞しているか否かが判定される。そして、CTゲームの移行に入賞している場合、次のステップ114に進む。

【0089】 ステップ114において、CTゲームが開始される。そして、次のステップ115に進む。ステップ115において、ステップ109の抽選処理の結果、高払い出し用組合せリール182を使用することに決定しているか否かが判定される。そして、ステップ109の抽選処理の結果、高払い出し用組合せリール182を使用することに決定していると判定された場合、次のステップ116に進む。

【0090】 ステップ116において、図5に示すように、右側液晶シャッター18を透過状態に設定し、左側液晶シャッター19を非透過状態に設定する。これにより、中央左側回転リール44、中央右側回転リール45及び右端側回転リール46からなる高払い出し用組合せリール182のみが遊技者から見えるような状態となる。そして、次のステップ117に進む。

【0091】 ステップ117において、チャレンジタイム抽選手段130により、CTゲームが実行され、所定の終了条件を満足することにより、CTゲームが終了する。そして、次のステップ118に進む。ステップ118において、BBゲーム以外に入賞が確定しているか否かが判定される。そして、BBゲーム以外に入賞が確定していると判定された場合、次のステップ119に進む。

【0092】 ステップ119において、当該BBゲーム以外に入賞確定のメダル払い出し処理が行われる。そして、当該遊技が終了する。前記ステップ106において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われていないと判定された場合、ステップ104に戻る。前記ステップ107において、BBゲームの入賞が確定していないと判定された場合、ステップ118に進む。

【0093】前記ステップ113において、ステップ108の抽選処理の結果、CTゲームの移行に入賞していないと判定された場合、当該遊技は終了する。前記ステップ115において、ステップ109の抽選処理の結果、高払い出し用組合せリール182を使用することに決定していないと判定された場合、すなわち、低払い出し用組合せリール181をそのまま使用することに決定していると判定された場合、次のステップ120に進む。

【0094】ステップ120において、図4に示すように、右側液晶シャッター18を非透過状態に設定し、左側液晶シャッター19を透過状態に設定する。これにより、左端側回転リール43、中央左側回転リール44及び中央右側回転リール45からなる低払い出し用組合せリール181のみが遊技者から見えるような状態となる。そして、ステップ117に進む。

【0095】前記ステップ118において、BBゲーム以外の入賞が確定していないと判定された場合、ステップ119を飛び越して、当該遊技が終了する。上述したステップ102の通常遊技における抽選処理について、図8のフローを用いて説明する。ステップ200において、通常抽選手段120の通常乱数発生手段121により発生された乱数の中から通常乱数抽出手段122により乱数が抽出される。そして、次のステップ201に進む。

【0096】ステップ201において、抽出された乱数が通常乱数抽出手段122の内部に記憶される。そして、次のステップ202に進む。ステップ202において、通常判定手段124により、抽出された乱数と、通常入賞判定テーブル123の入賞判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ203に進む。

【0097】ステップ203において、通常判定手段124により、抽出された乱数が、通常入賞判定テーブル123のどの入賞領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、次のステップ204に進む。ステップ204において、所定の図柄の蹴飛ばしと、所定図柄の引き込みとが設定される。そして、抽選処理が終了する。

【0098】上述したステップ105の回転リール40の回転停止処理について、図9を用いて説明する。ステップ300において、所定の図柄に対して、蹴飛ばしの設定が達成されたか否かが判定される。そして、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていないと判定された場合、次のステップ301に進む。

【0099】ステップ301において、1個の図柄分だけ、回転リール40を回転させる。すなわち、1個の図柄分だけ蹴飛ばしを行う。そして、次のステップ302に進む。ステップ302において、上述した1個の図柄分だけ回転リール40を回転させた当該図柄の数がストップスイッチ50の操作後の4個目に該当するか否かが判定される。そして、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4

個目の場合には、次のステップ303に進む。

【0100】ステップ303において、回転リール40の回転を停止させる。これにより、メダル投入から回転リール40の回転停止までの遊技機10の動作が終了する。前記ステップ300において、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていると判定された場合、次のステップ304に進む。ステップ304において、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されているか否かが判定される。そして、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されていると判定された場合、次のステップ305に進む。

【0101】ステップ305において、引き込み設定が達成されたか否かが判定される。そして、引き込み設定が達成されたと判定された場合、次のステップ303に進む。前記ステップ304において、いずれの図柄に対しても引き込みが設定されていないと判定された場合、ステップ303に進む。

【0102】前記ステップ305において、引き込み設定が達成されていないと判定された場合、ステップ301に進む。前記ステップ302において、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目でない場合には、ステップ300に戻る。

【0103】なお、上述した実施の形態において、回転リール40の停止処理に関してステップ301～ステップ305で説明しているが、この例は、引き込み可能図柄（例えば4個）のうち最も手前側の図柄（1個目の図柄）から順に各設定を判断する、いわゆる最小引き込み停止制御の例であり、逆に、引き込み可能図柄（例えば4個）のうち最も離れた図柄（4個目の図柄）から順に各設定を判断する、いわゆる最大引き込み停止制御としても良い。更には、例えば、ストップスイッチ50を押すタイミングで予め定めたテーブルに従って回転リール40の停止位置を決定する、いわゆるテーブル停止制御の方法によるものでも良いものである。このテーブル停止制御は、入賞フラグ成立の有無や、入賞フラグ成立中の入賞図柄に基づいた複数のテーブルを有し、この複数のテーブルから適宜、遊技状況に応じたテーブルが選択されるものである。

【0104】なお、テーブル停止制御においても、入賞フラグが成立しているときには、その入賞フラグに対応する図柄が有効入賞ライン上に揃うように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる引き込み設定の一種を備えているものである。また、入賞フラグが成立していないときには、他の入賞図柄が有効入賞ライン上に揃わないように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる蹴飛ばし設定の一種を備えているものである。

【0105】上述したステップ108のCTゲームに移行するか否かの抽選処理について、図10のフローを用

いて説明する。ステップ400において、チャレンジタイム抽選手段130のCT乱数発生手段131により発生された乱数の中からCT乱数抽出手段132により乱数が抽出される。そして、次のステップ401に進む。

【0106】ステップ401において、抽出された乱数がCT乱数抽出手段132の内部に記憶される。そして、次のステップ402に進む。ステップ402において、CT判定手段134により、抽出された乱数と、CT入賞判定テーブル133の入賞判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ403に進む。

【0107】ステップ403において、CT判定手段134により、抽出された乱数が、CT入賞判定テーブル133のどの入賞領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、当該抽選処理が終了する。上述したステップ109の低払い出し用組合せリール181と高払い出し用組合せリール182とのいずれを使用するか、の抽選処理について、図11のフローを用いて説明する。

【0108】ステップ500において、リール選択抽選手段140のリール選択乱数発生手段141により発生された乱数の中からリール選択乱数抽出手段142により乱数が抽出される。そして、次のステップ501に進む。ステップ501において、抽出された乱数がリール選択乱数抽出手段142の内部に記憶される。そして、次のステップ502に進む。

【0109】ステップ502において、リール選択判定手段144により、抽出された乱数と、リール選択入賞判定テーブル143の入賞判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ503に進む。ステップ503において、リール選択判定手段144により、抽出された乱数が、リール選択入賞判定テーブル143のどの入賞領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、当該抽選処理が終了する。

【0110】なお、ここで、上述した実施の形態では、入賞確率を特に変更することなく、BBゲームの入賞図柄である「7」の図柄数や、払い出し枚数の異なる図柄を、回転リール40の周囲に配置して、使用する回転リール40を変更することにより、メダル獲得枚数等を変化させているが、これとは別に、或いは、これらに加えて、入賞確率の異なる入賞判定テーブルを複数有して、使用する回転リール40の変更に伴って、使用する入賞判定テーブルも変更させて、入賞確率を変更するようにしても良いものである。例えば、通常入賞判定テーブル123として、抽選確率データが異なる複数の特別入賞判定テーブルを設ける。具体的には、特別入賞判定テーブルとして、入賞確率が低確率からなる低確率入賞判定テーブルと、この低確率入賞判定テーブルよりも入賞確率が高確率からなる高確率入賞判定テーブルとを設ける。そして、入賞抽選手段110は、リール選択抽選手段140による回転リール40の選択を行うことを条件として、低確率入

賞判定テーブルと、高確率入賞判定テーブルとのうちから、いずれか一方を、入賞判定テーブルとして、選択するようなものである。これにより、使用する回転リール40の変更により、入賞確率も変更することができ、遊技内容を大幅に変更することができ、遊技を興味溢れるものにすることができる。

【0111】さらに、また、上述した実施の形態において、回転リール40の左側に、低払い出し回転リール47を配置して、回転リール40の右側に高払い出し回転リール48を配置して、使用する回転リール40の変更により、払い出し枚数が変化するように設定しているが、左右に配置する回転リール40の特徴はこれに限定されるものではない。具体的には、例えば、左右両側の回転リール40のうち、いずれか一方の回転リール40を目押しが容易な図柄配列に設定し、他方の回転リール40を目押しが難しい図柄配列に設定しても良いものである。そして、リール選択制御手段160は、遊技に使用する回転リール40として、左右両側の回転リール40のうち、いずれか一方を含むように選択するものである。これにより、使用する回転リール40を変更することにより、目押しの容易さや、難しさも、同時に変更することができ、遊技内容に多様性を持たせて、遊技を興味溢れるものにすることができる。

【0112】

【発明の効果】本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

（請求項1）請求項1記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【0113】すなわち、請求項1記載の発明によれば、遊技状態に応じて、図柄配列が異なる回転リールを使用することができて、それぞれの遊技状態に対応した特徴のある図柄配列からなる回転リールを使用することができ、遊技としての楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

（請求項2）請求項2記載の発明によれば、上記した請求項1記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0114】すなわち、請求項2記載の発明によれば、横方向に並んだ四個の回転リールのうち、右側三個の回転リールを選択した場合と、左側三個の回転リールを選択した場合とで、図柄配列が異なる回転リールを使用することができて、それぞれの遊技状態に対応した特徴のある図柄配列からなる回転リールを使用することができ、遊技としての楽しみ方の幅が拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

（請求項3）請求項3記載の発明によれば、上記した請求項1又は請求項2記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0115】すなわち、請求項3記載の発明によれば、遊技状態が通常遊技から特別遊技へ移行したことを、遊

技者に視覚的且つ直接的に報知することができ、また、各遊技の楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

(請求項4) 請求項4記載の発明によれば、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0116】すなわち、請求項4記載の発明によれば、入賞フラグが成立していることを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができ、また、各遊技の楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

(請求項5) 請求項5記載の発明によれば、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0117】すなわち、請求項5記載の発明によれば、遊技に使用する回転リールが変更されることにより、特別遊技中のメダルの差枚数が所定の枚数に達したことを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができ、また、各遊技の楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

(請求項6) 請求項6記載の発明によれば、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0118】すなわち、請求項6記載の発明によれば、特別遊技中の遊技回数が所定の遊技回数に達したことを、遊技者に視覚的且つ直接的に報知することができ、また、各遊技の楽しみ方の幅を拡大し、遊技性を向上させることができる遊技機を提供することができる。

(請求項7) 請求項7記載の発明によれば、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0119】すなわち、請求項7記載の発明によれば、リール選択制御手段による回転リールの選択を行うことにより、特定の入賞図柄の入賞確定の可能性を変更することができる遊技機を提供することができる。

(請求項8) 請求項8記載の発明によれば、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0120】すなわち、請求項8記載の発明によれば、リール選択制御手段の選択により、入賞確率や、入賞図柄の払い出し枚数を変更することなく、遊技者に払い出すメダルの枚数を変更することができる遊技機を提供することができる。

(請求項9) 請求項9記載の発明によれば、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0121】すなわち、請求項9記載の発明によれば、入賞確率も異なり、使用する回転リールも異なって、遊技内容の異なる全く別の遊技が行わせることができ、また、遊技内容が異なるものであることを、遊技者に視覚

的且つ直接的に報知させることができる遊技機を提供することができる。

(請求項10) 請求項10記載の発明によれば、上記した請求項1～6のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0122】すなわち、請求項10記載の発明によれば、リール選択制御手段の選択により、入賞図柄を目押しによって揃えることが容易な遊技と、入賞図柄を目押しによって揃えることが容易ではない遊技とを選択することができ、遊技内容に多様性を持たせて、遊技を興味溢れるものにすることができる遊技機を提供することができる。

(請求項11) 請求項11記載の発明によれば、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0123】すなわち、請求項11記載の発明によれば、遊技に使用可能な状態となっている回転リールがどれであるか、遊技者が迷うことなく判断することができ、また、遊技開始後、遊技者の意識を、遊技へ集中させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、入賞抽選手段を示すブロック図である。

【図3】本発明の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【図4】本発明の実施の形態であって、右側液晶シャッターを非透過状態、左側液晶シャッターを透過状態にした回転リールを示す外観正面図である。

【図5】本発明の実施の形態であって、左側液晶シャッターを非透過状態、右側液晶シャッターを透過状態にした回転リールを示す外観正面図である。

【図6】本発明の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローである。

【図7】本発明の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローである。

【図8】本発明の実施の形態であって、通常抽選手段の抽選処理を示すフローである。

【図9】本発明の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、回転リールの回転停止処理の概略を示すフローである。

【図10】本発明の実施の形態であって、チャレンジタイム抽選手段の抽選処理を示すフローである。

【図11】本発明の実施の形態であって、リール選択抽選手段の抽選処理を示すフローである。

【符号の説明】

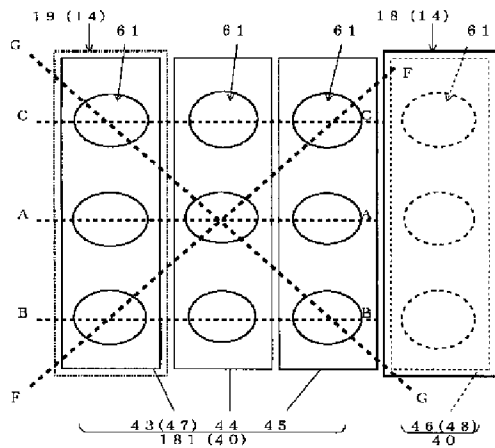
- | | |
|------------|-----------|
| 10 遊技機 | 11 筐体 |
| 12 表示窓 | 13 図柄表示窓 |
| 14 液晶シャッター | 15 投入スロット |

チ
 16 ベットスイッチ
 チ
 18 右側液晶シャッター
 ャッター
 20 制御装置
 置
 22 演出制御装置
 イッチ
 40 回転リール
 プ
 43 左端側回転リール
 転リール
 45 中央右側回転リール
 リール
 47 低払い出し回転リール
 回転リール
 50 ストップスイッチ
 ット
 61 図柄
 ニット
 66 表示装置
 御手段
 80 特別遊技制御手段
 制御手段
 91 特定導入遊技制御手段
 制御手段

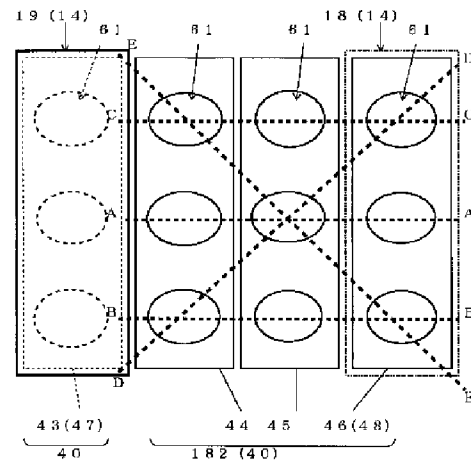
17 精算スイッ
 19 左側液晶シ
 21 遊技制御装
 30 スタートス
 42 リールテー
 44 中央左側回
 46 右端側回転
 48 高払い出し
 60 リールユニ
 65 ホッパーユ
 70 通常遊技制
 90 BBゲーム
 100 RBゲーム

101 特定遊技制御手段
 タイム遊技制御手段
 110 入賞抽選手段
 121 通常乱数発生手段
 出手段
 123 通常入賞判定テーブル
 125 通常遊技用入賞判定テーブル
 127 BB用入賞判定テーブル
 130 チャレンジタイム抽選手段
 132 CT乱数抽出手段
 134 CT判定手段
 141 リール選択乱数発生手段
 143 リール選択入賞判定テーブル
 判定手段
 160 リール選択制御手段
 181 低払い出し用組合せリール
 105 チャレンジ
 120 通常抽選手
 122 通常乱数抽
 124 通常判定手
 126 RB用入賞
 128 CT用入賞
 131 CT乱数発
 133 CT入賞判
 140 リール選択
 142 リール選択
 144 リール選択
 170 液晶制御手
 182 高払い出し
 用組合せリール

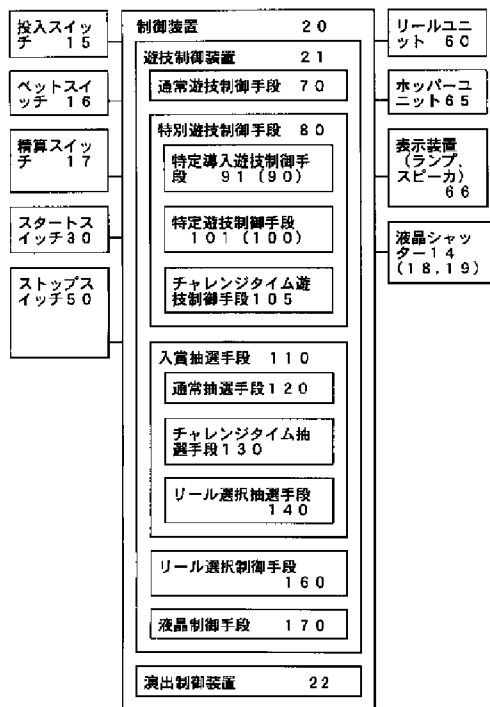
【図4】



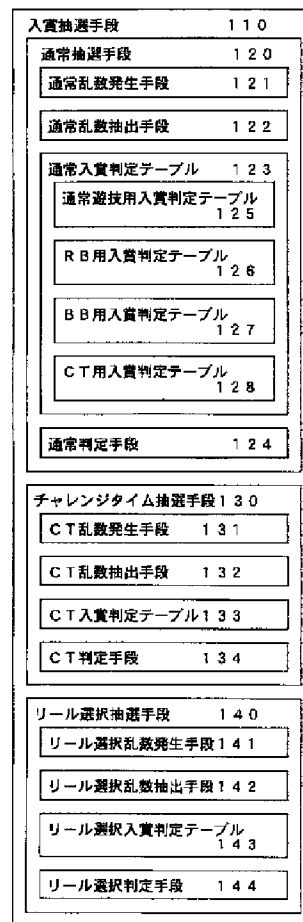
【図5】



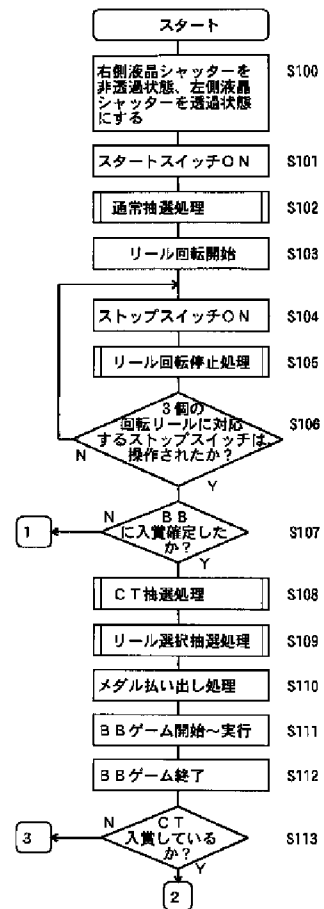
【図1】



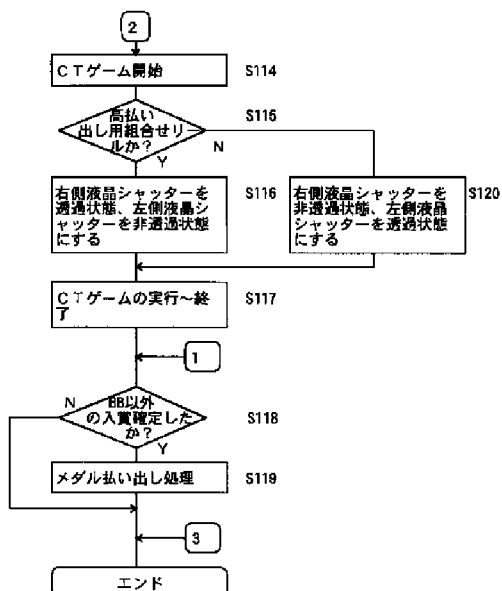
【図2】



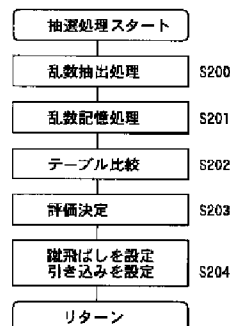
【図6】



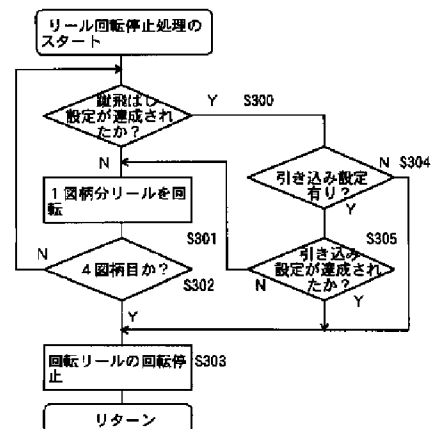
【図7】



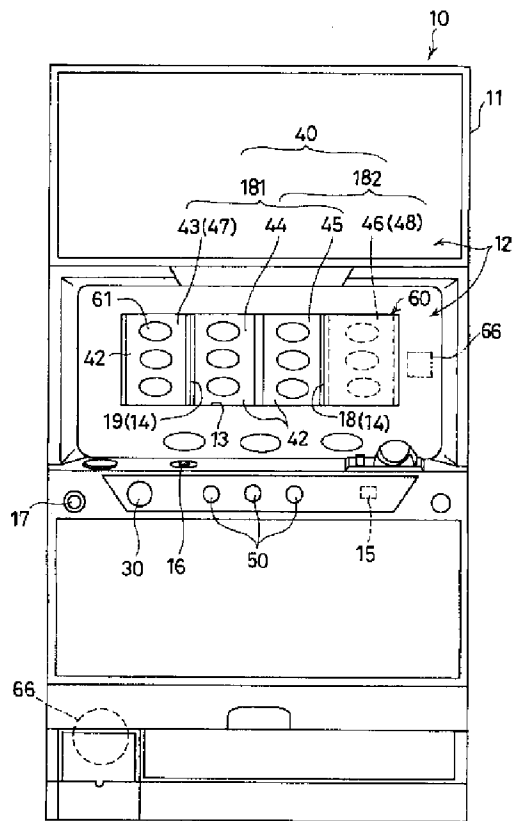
【図8】



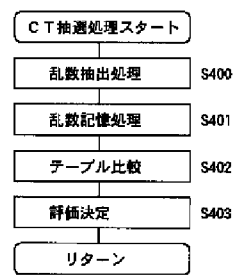
【図9】



【図3】



【図10】



【図11】

